

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan tampilan antarmuka berbentuk visual dari sebuah sistem atau *software* seperti *blog*, *website*, *mobile* maupun tampilan aplikasi. Tampilan *user interface* tersebut tersusun dari bentuk, warna maupun tulisan yang didesain sehingga terlihat menarik untuk *user*. Dalam *user interface* kita melihat desain sistem sebagai suatu hal penting karena berhubungan langsung dengan *user* atau pengguna akhir aplikasi. *Design User Interface* yang menarik dapat meningkatkan minat pengguna (Lestari, Istiani, Farhanah, & Yaqin, 2022).

Secara singkat, *user interface* merupakan sebuah visual dari suatu sistem yang secara langsung dapat dilihat oleh *user*. *User Interface (UI)* dibuat dari berbagai elemen seperti warna, bentuk, typography (tulisan), serta visual hierarki. Tujuan dari *User Interface* sendiri adalah untuk menarik *user* agar merasa nyaman dan tertarik saat menggunakan aplikasi ataupun sistem tersebut dengan berbagai penempatan dan juga pemilihan warna yang sesuai dan *eyecatching*. Sehingga dalam hal ini *User Interface* sangat berperan dalam sebuah sistem yang akan dirancang dikarenakan *user* dapat menilai secara langsung kualitas dari sistem tersebut.

2.2 User Experience (UX)

Berdasarkan pada pengertian ISO 9241-210, UX adalah bagaimana pandangan pengguna dan respon yang didapatkan dalam penggunaan sebuah *Mobile Application*.

Menurut (Naufal & Persada, Desain Interaksi) (Naufal & Persada, Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application: Suatu Tinjauan Literatur, 2020) dalam penelitian berjudul Desain Interaksi Berbasis *User Experience* pada *Mobile Application* : Suatu Tinjauan Literatur mendefinisikan bahwa *User Experience* (UX) adalah bagaimana seseorang merasakan kepuasan tersendiri Ketika menggunakan sebuah aplikasi pada *Smartphonenya*. Prinsip dalam membangun sebuah *User Experience* adalah Ketika seorang pengguna memegang kekuasaan utama dalam menentukan tingkat kepuasan mereka sendiri. Agar sebuah aplikasi memiliki *UX* yang baik, maka didesain terlebih dahulu interaksi yang akan terjadi pada aplikasi tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa *User Experience* adalah pandangan *user* terhadap pengalaman dan juga kepuasan dari sebuah tampilan berdasarkan pengalaman sebelumnya sehingga memunculkan *habbit* dari *user* itu sendiri. Dapat diberi contoh seperti penempatan close dalam berbagai aplikasi yang disimpan di pojok kanan atas dan juga penggunaan warna batal dengan warna merah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *UX* membuat sebuah produk yang berorientasi pada *user*. Terdapat perbedaan pandangan dari *User Interface* dan *User Experience* dimana fokus dari UI UX itu sendiri dimana *User Interface* berfokus pada tampilan sedangkan *User Experience* berfokus pada pengalaman atau kemudahan dari sebuah tampilan.

2.3 Design Thinking

Design Thinking merupakan salah satu pendekatan inovasi dengan banyak metode didalamnya, yang diawali dengan proses mengumpulkan informasi-informasi

tentang keluhan atau kondisi yang sulit dikerjakan oleh pengguna dari suatu aktivitas tertentu, baik itu secara individu atau organisasi yang mana berpusat pada pengguna, dan akan diberikan alternatif penyelesaian masalah tersebut (Yusril Nugraha, Sheila Nurul., 2021).

Dapat disimpulkan bahwa *Design Thinking* merupakan metode pendekatan dalam membuat dan mendesain sesuatu dalam mengatasi dan juga menjadi solusi dari sebuah masalah yang telah dialami oleh *user*. Metode *Design Thinking* merupakan metode yang *update* dimana metode ini berfokus pada *user* dengan melalui beberapa tahapan seperti *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, serta *Test*. Setelah melalui tahapan tersebut, keinginan dari *user* akan mudah dipenuhi serta masalah-masalah yang dialami oleh *user* akan lebih minim lagi.

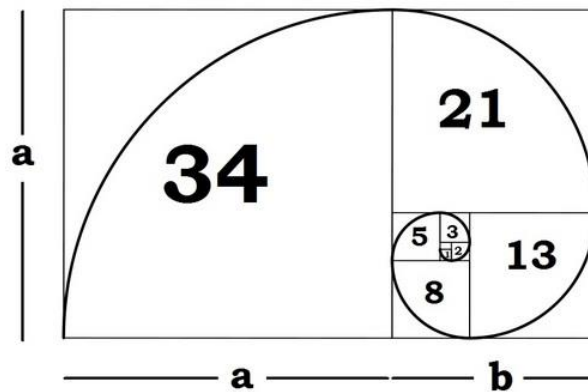
2.4 Teori Golden Ratio

Untuk mendapatkan proporsi desain yang baik maka dipilih teori *golden ratio* sebagai penentu proporsional dalam melakukan pembuata *user interface* dan *user experience*. *Golden Ratio* atau biasa disebut rasio emas berhubungan dekat dengan urutan angka yang sering disebut deret *Fibonacci*. Deret angka *Fibonacci* sendiri terdiri dari urutan angka 1,1,2,3,5,8,13,21,34 ... yang dihitung dengan menambahkan angka pertama dan angka kedua sebelum muncul angka yang ketiga. Dapat disimpulkan bahwa *Golden Ratio* merupakan angka yang digunakan ketika dua kuantitas dibagi sedemikian rupa sehingga rasionya sama dengan rasio jumlah dari yang terbesar dari

dua kuantitas. Angka tersebut adalah 1,618 yang familiar disebut dengan “phi” yang berasal dari Bahasa Yunani. Angka tersebut didapat dari persamaan sebagai berikut :

$$\varphi = \frac{p}{q} = \frac{(p+q)}{p} = 1,6180339887 \text{ (approx.)} \dots (1)$$

Apabila teori *golden ratio* tersebut digambarkan kedalam sebuah gambar, maka akan terbentuk seperti pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Deret Golden Ratio

Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa bilangan *golden ratio* dapat didapat bilangan perbandingan antara kotak satu dengan kotak lainnya dimana didapatkan hasil 1,618 dimana angka tersebut merupakan angka *golden ratio*. Pada halaman website atau aplikasi terdapat body dan sidebar dimana dapat diambil contoh apabila body memiliki ukuran 600px maka setelah dibagi dengan angka *golden ratio* didapatkan angka 370,70px dimana kombinasi ukuran ini akan lebih baik dan *eyecatching* oleh *user* itu sendiri.

2.5 Penelitian Terkait

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

1.	Judul Penelitian	Perancangan Mockup <i>User Interface (UI)</i> Berdasarkan <i>User Experience (UX)</i> Aplikasi Belajar Bahasa Arab Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i>
	Penulis	Dian Indah Fajriati, Egia Rosi Subhiyakto
	Tahun Terbit	2021
	Metode	Penelitian ini menerapkan metode <i>User Centered Design (UCD)</i> yang menitik beratkan kepada pengguna melalui perencanaan, desain dan pengembangan produk sehingga dapat didapat konsep desain yang memiliki karakter dan kebutuhan yang sesuai dengan keinginan <i>user</i> .
	Pengembangan	<ol style="list-style-type: none">1. Penelitian ini terfokus pada kebutuhan dan keinginan dari <i>user</i> sehingga saat dilakukan uji coba usability dengan 3 indikator didapatkan nilai kepuasan yang tinggi sampai dengan 90,4% sedangkan indikator efisien dan efektivitas hanya mendapatkan nilai 83% masing-masing indikator.2. Tampilan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> dari aplikasi Belajar Bahasa Arab ini terfokus pada satu pelajaran saja sehingga tidak bisa secara general pada keseluruhan pelajaran mengingat aplikasi ini semuanya menggunakan Bahasa Arab. Namun untuk <i>tools</i> dari aplikasi hampir sama untuk aplikasi yang lain3. Tampilan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> dari aplikasi Belajar Bahasa Arab ini masih kurang mengikuti perkembangan Zaman serta <i>style</i> dari ilustrasi masing-masing icon tidak sama sehingga dirasa kurang.
2.	Judul Penelitian	Pemodelan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Menggunakan <i>Design Thinking</i>

Penulis	Barly Vallendito
Tahun Terbit	2020
Metode	Perancangan ini menggunakan metode <i>design thinking</i> , yang terdiri dari tahapan <i>empathize</i> , <i>define</i> , <i>ideate</i> , <i>prototype</i> dan <i>test</i> . Sehingga hasil dari perancangan ini memberikan rekomendasi berupa model UI/UX pada aplikasi mobile Penerjemah Aksara Latin – Aksara Jawa, berdasarkan informasi ataupun fitur yang dibutuhkan.

	Pengembangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tahap <i>empathize</i> penelitian ini menggunakan dua cara yaitu dengan wawancara dan kuesioner <i>online</i> dengan maksud untuk mengetahui secara langsung dengan beberapa pertanyaan yang disampaikan dan juga secara general untuk mengetahui keseluruhan kebutuhan dari penelitian ini. 2. <i>User Interface</i> dari aplikasi ini mudah untuk dioperasikan mengingat pengguna dari aplikasi tersebut kebanyakan pengguna awam.
3.	Judul Penelitian	Perancangan dan Analisis <i>User Interface / User Experience Online Store</i> dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods)
	Penulis	Nafis Nurtsani, Elty Sarvia
	Tahun Terbit	2022
	Metode	Penelitian ini menggunakan pendekatan studi ergonomi dimana studi ergonomi merupakan studi tentang aspek manusia dan lingkungan kerja secara anatomi, fisionologi, psikologi, <i>engineering</i> , manajemen dan desain atau perancangan. Studi ini didukung menggunakan metode UCD (<i>User Centered Design</i>) dengan berfokus pada kebutuhan pengguna yang memiliki prinsip desain didasarkan pada evaluasi yang dilakukan setiap iterasi, memprioritaskan pengalaman pengguna, serta melibatkan klien dalam mendesain.

	Pengembangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini perlu dilakukan evaluasi <i>usability</i> dengan melibatkan pengguna sebenarnya karena pengujian pada penelitian ini hanya di uji coba oleh pemilik perusahaan saja sehingga apabila dilakukan pengujian oleh pengguna sebenarnya akan menemukan poin-poin yang menjadi acuan keberhasilan dari pembuatan aplikasi ini. 2. Penggunaan warna <i>text</i> pada keseluruhan desain yang dirasa kurang cocok dikarenakan perpaduan warna button berwarna pink dan text berwarna hitam menimbulkan kurang baik dilihat oleh mata yang mengacu pada <i>User Interface</i> dari aplikasi tersebut. 3. Penggunaan <i>Fitts Law</i> pada penelitian ini dimana <i>Fitts Law</i> diterapkan untuk memahami gerakan manusia di dunia fisik yang diterapkan pada gerakan melalui antarmuka digital. Contohnya dengan penerapan Button yang cukup besar sehingga pengguna dapat dengan mudah membedakannya dan memilih secara akurat.
4.	Judul Penelitian	Perancangan <i>User Experience</i> pada <i>Website</i> Penjualan Kerajinan Tangan dengan Metodologi <i>Design Thinking</i>
	Penulis	Ichsan Averushyd Juliansyah, Irving V Paputungan
	Tahun Terbit	2021
	Metode	Penelitian ini menggunakan metode <i>Design Thinking</i> dengan menerapkan 5 tahap pendekatan seperti <i>Emphaty</i> , <i>Define</i> , <i>Ideate</i> , <i>Prototype</i> , dan <i>Testing</i> . Dimana metode <i>Design Thinking</i> merupakan pendekatan pengumpulan sebuah permasalahan dengan mengkolaborasi antara pengembang dan calon pengguna untuk menghasilkan sebuah ide dengan memperoleh sebuah keluaran yang inovatif dengan tahapan-tahapan yang saling berkesinambungan.

	Pengembangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada penelitian ini, pada tahap <i>empathy</i>, penulis menggunakan metode wawancara dalam proses menggali masalah pengguna menggunakan media social media <i>Clubhouse</i>. Juga penulis melaksanakan metode observasi pengguna agar data tentang pengguna lebih luas sehingga alternatif solusi dari pengguna lebih banyak. 2. Penelitian ini menggunakan dua <i>tools Whimsical</i> dan <i>Figma</i>, dimana <i>Whimsical</i> digunakan untuk membuat rangkaian <i>site map</i> dan <i>User Flow</i> sedangkan <i>Figma</i> digunakan untuk pembuatan <i>Wireframe</i> yang telah ditentukan dan dirancang dengan <i>Site Map</i> dan <i>User Flow</i>.
--	---------------------	--

5.	Judul Penelitian	Perancangan <i>User Interface (UI) & User Experience (UX)</i> Aplikasi Pencari Kost ABC di Kota XYZ Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> .
	Penulis	Mohammad Adam Prasetyo, Muhammad Choirul Rozikin, Renny Sari Dewi
	Tahun Terbit	2021
	Metode	Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode <i>Design Thinking</i> . Dimana Metode ini merupakan metode yang digunakan untuk menemukan solusi dari suatu masalah dengan cara proses kolaboratif dengan pengguna atau <i>user</i> sehingga <i>output</i> yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan juga keinginan pengguna. Keunggulan metode <i>Design Thinking</i> ini dapat memacu ide-ide inovatif ketika tim sedang melalui fase-fase inspirasi, ide, dan implementasi,
	Pengembangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap pertama dalam proses perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> aplikasi pencari kost adalah melakukan pengelompokkan ide-ide dalam bentuk gambar yang disebut <i>Brainstroming</i> dimana penulis menyantumkan beberapa referensi marketplace seperti <i>Shopee</i>, <i>Tokopedia</i>, serta <i>social media</i> seperti <i>Instagram</i>, <i>Twitter</i>, <i>Whatsapp</i>, dan <i>Facebook</i>. 2. Pada tahapan <i>Empathize</i>, penulis melakukan observasi secara langsung dan pembagian kuisisioner secara <i>online</i> kepada penghuni kost di kota XYZ.

6.	Judul Penelitian	Perancangan Desain <i>User Interface/User Experience</i> Sistem Informasi Akademik Mahasiswa (SIAM) dengan Metode <i>Lean User Experience (LEAN UX)</i> pada Universitas WR. Supratman
	Penulis	Pungki Yoga Budistria
	Tahun Terbit	2020
	Metode	Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah Sistem Informasi Akademik Kampus yang sudah ada dimana pada penelitian ini memiliki objek penelitian pada Universitas WR. Supratman dengan menggunakan metode <i>Lean UX</i> yang berfokus pada <i>User Experience</i> pada aplikasi tersebut dimana mengurangi penekanan pada <i>deliverable</i> atau penyederhanaan Teknik dokumentasi konvensional dalam perancangan sehingga hanya menampilkan apa yang penting saja.
	Pengembangan	Pada penelitian ini menambahkan unsur skema warna dari <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> aplikasi SIAM ini sehingga warna yang ditampilkan akan lebih mudah dilihat oleh pengguna
7.	Judul Penelitian	Evaluasi dan Perancangan <i>User Interface/User Experience</i> pada Website INMAX Property Menggunakan Model <i>Double Diamond</i>
	Penulis	Bagus Agus Laksono
	Tahun Terbit	2021
	Metode	Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pendekatan desain <i>double diamond</i> proses. Metode ini dibagi menjadi dua bagian utama yaitu divergen dan konvergen. Metode ini bertujuan untuk mengevaluasi suatu desain yang sudah ada dan mengetahui kelemahan dan kelebihan untuk diperbaiki.
	Pengembangan	Pada penelitian ini diharapkan untuk mengembangkan segi <i>User Interface</i> yang lebih simple dan juga menyesuaikan dengan tema desain dari <i>property</i> itu sendiri.
8.	Judul Penelitian	<i>The Apps Development of Mutual Agreement to Avoid Fraud in Online Business</i>

Penulis	Mohd Hanif Zamri, Rohizah Abd Rahman
Tahun Terbit	2021
Metode	Penelitian ini menggunakan metode <i>Agile Methode</i> dimana metode ini menggunakan beberapa tahapan yaitu tahapan <i>Analysis, Design, Development, Testing, dan Feedback</i> dimana pada tahapan tersebut peneliti melakukan analisis pada beberapa marketplace seperti <i>Shopee, Carousell, dan Lazada</i> . Setelah dilakukan analisis, peneliti melakukan perbandingan aplikasi tersebut dan mencari kekurangan dari aplikasi tersebut sehingga memunculkan aplikasi baru yang memperbaiki fitur-fitur yang menjadi kelemahan dari aplikasi yang sudah dibandingkan.
Pengembangan	Pada penelitian ini menghasilkan aplikasi yang menutupi kelemahan dari aplikasi yang sudah dilakukan analisis, akan tetapi dari segi <i>User Interface</i> terutama dari pemilihan ukuran font yang dirasa belum enak dilihat dan juga <i>spacing</i> dari text juga belum enak dilihat.

9.	Judul Penelitian	Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> pada Model Perancangan <i>UI/UX</i> Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer
	Penulis	Aria Ar Razi, Intan Rizky Mutiaz, Pindi Setiawan
	Tahun Terbit	2018
	Metode	Penelitian ini menggunakan metode <i>Design Thinking</i> dimana metode ini menggunakan proses berpikir komprehensif yang berkonstrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia menuju suatu inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunaanya.

	Pengembangan	Membuat pengembangan perancangan dalam bentuk aplikasi <i>Hybrid mobile</i> dimana aplikasi akan bersifat <i>Multiplatform</i> yang bisa terdiri dari gabungan perancangan <i>web</i> , <i>web mobile</i> dan <i>native</i> yang saling terintegrasi satu sama lainnya serta mengembangkan aplikasi pada system operasi yang berbeda seperti IOS.
10.	Judul Penelitian	Perancangan Antarmuka Pengguna dengan Metode <i>Lean UX</i> pada <i>Website Hello Work</i> Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan
	Penulis	Yoga Adhipratama
	Tahun Terbit	2018
	Metode	Metode yang digukan pada penelitian ini adalah metode <i>Lean UX</i> dimana metode ini merupakan metode yang membawa sebuah sifat nyata dari sebuah produk agar memiliki keberhasilan dan kesuksesan yang lebih cepat secara kolaboratif dan lintas fungsional dengan meminimalisir penekanan pada dokumentasi namun berfokus pada peningkatan pemahaman dari <i>Product Experience</i> yang sedang dirancannng.
	Pengembangan	Pengembangan yang dapat dilakukan dari penelitian ini adalah menerapkan <i>User Interface</i> yang lebih <i>simple</i> dan lebih <i>eye catching</i> sehingga dapat membuat <i>user</i> lebih nyaman dalam memakai <i>website</i> atau aplikasi tersebut. Selain itu pemilihan warna dari <i>website</i> yang dirasa kurang pas dengan menerapkan warna cerah pada <i>background</i> warna cerah juga sehingga tidak nyaman dilihat oleh <i>user</i> .
11.	Judul Penelitian	Pengembangan <i>User Experience</i> pada <i>Website AyoSparring</i> Menggunakan Pendekatan <i>User-Centered Design</i> dan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>
	Penulis	Rahmat Nurhabibie, Irving V Papatungan dan Beni Suranto
	Tahun Terbit	2020

	Metode	Metode yang diterapkan pada penelitian ini menggunakan metode <i>Heuristic Evaluation</i> dimana metode ini dilakukan Bersama para evaluator dengan acuan 10 prinsip <i>heuristic</i> dan menggunakan <i>severity ratings</i> sebagai acuan prioritas perbaikan setelah ditemukannya masalah-masalah <i>usability</i> pada <i>website</i> ini, lalu menganalisis temuan masalah apa saja yang didapatkan oleh evaluator dan mengklasifikasi masalah-masalah tersebut untuk mempermudah Ketika ingin memperbaiki <i>usability</i> pada <i>website</i> ini, sehingga kenyamanan dan pengalaman pengguna meningkat.
	Pengembangan	Pengembangan yang dapat dilakukan adalah dengan meminimalisir adanya <i>heuristic evaluation</i> dengan mematangkan tahapan diawal. Sehingga tidak perlu adanya pengulangan Kembali tahapan yang sudah dilalui. Selain itu, pengembangan yang dapat dilakukan adalah dengan pengimplementasian dan pengembangan menjadi aplikasi mobile dimana aplikasi mobile akan lebih fleksibel karena aplikasi ini diperuntukkan untuk Generasi-Z.
12.	Judul Penelitian	Analisis dan Perbaikan <i>User Interface/User Experience</i> dengan Metode <i>Double Diamond</i> pada <i>Website CV. Bangun Bina Bersaudara</i>
	Penulis	Ekky Febrihandani Rahmawati
	Tahun Terbit	2022
	Metode	Metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah metode <i>double diamond</i> dimana metode ini dibagi menjadi 4 tahap, yaitu tahap <i>discover</i> dan <i>define</i> sebagai proses penemuan masalah yang terjadi, kemudian terhadap tahap <i>develop</i> dan <i>deliver</i> sebagai proses penemuan solusi yang tepat bagi pengguna. Keempat tahapan itu membentuk pola secara <i>divergen</i> dan <i>konvergen</i> berganda.

Pengembangan	Hasil dari penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan merancang dan membangun sebuah system penjualan pada CV. Bangun Bina Bersaudara, sehingga pengguna mudah dalam melakukan pembelian melalui <i>Website</i> .
---------------------	--

2.6 Matriks Penelitian

Tabel 2.2 Matriks Penelitian

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Metode					Tools	Objek Penelitian	
			Design Thinking	User Centered Design	Double Diamond	Agile	Lean UX		Marketing	Umum
1	Dian Indah Fajrianti, dkk (2021)	Perancangan Mockup <i>User Interface (UI)</i> Berdasarkan <i>User Experience (UX)</i> Aplikasi Belajar Bahasa Arab Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i> .		✓				Tidak tercantum		✓
2	Barly Vallendito, dkk (2020)	Pemodelan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Menggunakan <i>Design Thinking</i> .	✓					Figma, Android Studio		✓
3	Nafis Nurtsani, dkk (2022)	Perancangan dan Analisis <i>User Interface / User Experience Online Store</i> dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods)		✓				Whimsical, Figma	✓	
4	Ichsan Averushyd Juliansyah, dkk (2021)	Perancangan <i>User Experience</i> pada Website Penjualan Kerajinan Tangan dengan Metodologi <i>Design Thinking</i> .	✓					Whimsical, Figma	✓	

5	Mohammad Adam Prasetyo, dkk (2021)	Perancangan <i>User Interface (UI) & User Experience (UX)</i> Aplikasi Pencari Kost ABC di Kota XYZ Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> .	✓					Tidak Tercantum	✓	
6	Pungki Yoga Budistria, dkk (2020)	Perancangan Desain <i>User Interface/User Experience</i> Sistem Informasi Akademik Mahasiswa (SIAM) dengan Metode <i>Lean User Experience (Lean UX)</i> pada Universitas WR. Supratman.					✓	Adobe XD		✓
7	Bagus Laksono, dkk (2021)	Evaluasi dan Perancangan <i>User Interface/ User Experience</i> pada <i>Website INMAX Property</i> Menggunakan Model <i>Double Diamond</i>			✓			Adobe XD	✓	
8	Mohd Hanif Zamri, dkk (2021)	<i>The Apps Development of Mutual Agreement to Avoid Fraud in Online Business</i>				✓		Tidak Tercantum	✓	
9	Aria Ar Razi, dkk (2018)	Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> pada Model Perancangan <i>UI/UX</i> Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer	✓					Tidak Tercantum		✓
10	Yoga Adhipratama, dkk (2018)	Perancangan Antarmuka Pengguna dengan Metode <i>Lean UX</i> pada <i>Website Hello Work</i> Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan					✓	HTML, CSS, Adobe XD		✓

11	Rahmat Nurhabibie, dkk (2020)	Pengembangan <i>User Experience</i> pada <i>Website AyoSparring</i> menggunakan Pendekatan <i>User-Centered Design</i> dan Metode Heuristic Evaluation		✓				Tidak Tercantum		✓
12	Ekky Febrihandani Rahmawati, dkk (2022)	Analisis dan Perbaikan <i>User Interface/User Experience</i> dengan Metode <i>Double Diamond</i> pada <i>Website CV. Bangun Bina Bersaudara</i>			✓			Figma		✓
13	Usulan Penelitian	PENERAPAN TEORI <i>GOLDEN RATIO</i> UNTUK PERANCANGAN <i>USER INTERFACE (UI)</i> DAN <i>USER EXPERIENCE (UX)</i> PADA PROTOTYPE MOBILE HK <i>BEAUTY CARE</i>	✓					Figma	✓	

Berdasarkan uraian pada Tabel 2.2 terdapat persamaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya dilihat dari segi objek penelitian serta metode yang digunakan untuk merancang *User Interface* dan *User Experience* pada sisi marketing atau penjualan dengan menggunakan metode *design thinking*. Sedangkan untuk menggunakan *tools* pada penelitian sebelumnya terdapat perbedaan yang cukup signifikan dikarenakan metode yang diambil berbeda. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan *tools* yang cukup berbeda dibandingkan dengan *tools* yang sudah dilaksanakan dimana penelitian ini akan menggunakan *tools* Figma.

2.7 Penelitian Terdekat

Penelitian terdekat merupakan perbandingan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya sehingga dapat mengetahui perbedaan apa saja yang ada pada penelitian ini.

Nama penulis pertama penelitian terkait adalah Nafis Nurtsani, dan Elty Sarvia (2022) dengan judul “Perancangan dan Analisis *User Interface / User Experience Online Store* dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods)”. Tujuan dari penelitian tersebut berfokus pada tampilan dari *User Interface* dan *User Experience* yang berkualitas. Selain itu, tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk menganalisis rancangan *dashboard* yang dapat mempermudah dalam melakukan pengelolaan barang maupun pengelolaan pesanan dan pengelolaan keuangan. *Tools* yang digunakan pada penelitian tersebut adalah Whimsical dan juga Figma. Hasil dari penelitian tersebut adalah perancangan UI yang ergonomis dimana *online store*

memiliki warna pink yang sesuai dengan psikologis dan target *audiens*, juga penggunaan *font* yang dapat terbaca secara konsisten (Nurtsani & Sarvia, 2022). Gap yang ada pada penerapan aplikasi ini adalah rentan terhadap peretasan dan spam sehingga perlu dilakukan *rebranding* terhadap pelanggan.

Nama penulis kedua dari penelitian terkait adalah Bagus Agus Laksono (2021) dengan judul “Evaluasi dan Perancangan *User Interface/User Experience* pada Website INMAX *Property* Menggunakan Model Double Diamond”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi dan merancang *User Interface/User Experience* pada *website INMAX*. *Tools* yang dipakai pada penelitian ini adalah Adobe XD. Pengembangan yang dilakukan diperoleh indikator yang mendukung pada proses *redesign* dengan nilai yang cukup tinggi pada setiap indikatornya seperti variable *Consistency and Standards* (Laksono, 2022). Pada tahap pengembangannya melaksanakan wawancara dan observasi dengan 15 responden yang juga menjadi calon customer tersebut. Hal ini memungkinkan hasil dari *redesign website* ini menjadi lebih efektif karena mengikutsertakan konsumen sebagai bahan observasinya. Gap yang terdapat pada aplikasi ini adalah desain *user interface* yang dihasilkan hanya berfokus pada tampilan *website* atau tidak bisa diterapkan pada *device* lain dan pemilihan warna *text* pada keseluruhan desain yang dirasa kurang cocok dikarenakan perpaduan warna button berwarna pink dan text berwarna hitam menimbulkan kurang baik dilihat oleh mata yang mengacu pada *User Interface* dari aplikasi tersebut.

Nama penulis ketiga dari penelitian terkait adalah Ekky Febrihandani (2022).

dengan judul “Analisis dan Perbaikan *User Interface/User Experience* Dengan Metode *Double Diamond* Pada *Website CV. Bangun Bina Bersaudara*”. Tujuan dari penelitian ini adalah mempermudah konsumen untuk membeli produk melalui website dan juga melakukan pemesanan barang secara langsung dan lebih mudah melalui *website* tersebut. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti tersebut adalah menerapkan metode tambahan berupa *Webuse* dimana metode ini merupakan metode evaluasi yang menggunakan kuisisioner penilaian berbasis *webstie* yang memungkinkan pengguna menilai kegunaan situs *web* yang dievaluasi berdasarkan beberapa kriteria seperti *usability, content, organization Readability, Navigation, Link*. Selain itu menerapkan prototype yang menghasilkan rekomendasi sesuai hasil pengujian dan iterasi menggunakan *webuse* sebesar 0.986 dengan respon pengguna terhadap *prototype* produk dapat dikatakan *Excellent* (Rahmawati dkk., 2022). Gap dari penerapan aplikasi ini adalah belum adanya sistem penjualan pada perusahaan.